



ŠACHY

Hra pro 2 hráče, každý má 16 kamenů.

Cílem hry je dát soupeřovu králi mat.


Výchozí situace

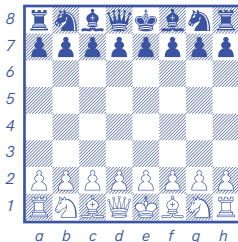
Bílí *pěšci* stojí v druhé řadě, ostatní bílé kameny stojí v první. V rozích jsou *věže*, vedle nich *jezdci*, dále ke středu *střelci*. Na zbylém bílém poli stojí *dáma* a na černém *král*. Černé kameny stojí na sedmé a osmé řadě a zrcadlově kopírují postavení bílých (**diagram 1**).

Hra

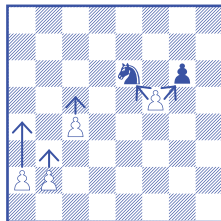
Hru zahajuje bílý, potom je na řadě černý. Dále se hráči v tazích pravidelně střídají. Hráč na tahu přenesení jeden ze svých kamenů na jiné pole, buď volné, nebo obsazené soupeřovým kamenem. V druhém případě tento tah končí *braním* – odstraněním soupeřova kamene z šachovnice. Kámen *napadá pole*, jestliže na tomto poli může brát.

Kameny táhnou podle následujících pravidel:

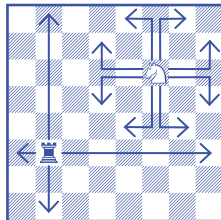
 **Pěšec (P)** se smí posunout pouze o jedno pole *vpřed*. Výjimkou je přesun z výchozího pole, kdy může být posunut o jedno nebo dvě pole. Pěšec, který bere soupeřův kámen, se nepřesune přímo vpřed, ale o jedno pole doprava nebo doleva diagonálně (**diagram 2**).



D1. Základní pozice




D2. Tahy pěšcem





D3. Tahy věží a jezdcem

 **Věž (V)** může postoupit přes libovolný počet volných polí ortogonálně v řadě nebo sloupci, kde se právě nachází (**diagram 3**).

 **Jezdec (J)** se přemísťuje zvláštním způsobem – opisuje tvar písmene »L«. Jezdec jako jediná figura smí přeskakovat kameny, které mu stojí v cestě (**diagram 3**).

 **Střelec (S)** se přesunuje po diagonálách, na kterých právě stojí, o libovolný počet volných polí (**diagram 5**).

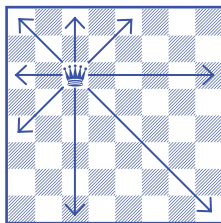
 **Dáma (D)**, nejsilnější figura, táhne všemi směry přes libovolný počet neobsazených polí (**diagram 4**).

 **Král (K)** smí táhnout libovolným směrem jen na sousední pole, které není ohroženo žádným soupeřovým kamenem (**diagram 5**). Výjimka platí při rochádě.

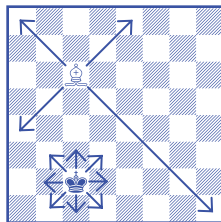
Rocháda je zvláštní druh tahu, kdy hráč posune současně dva své kameny – krále a jednu z věží. Počítá se však jako tah králův. *Nejprve* se král přesune ze svého základního pole o dvě pole směrem k věži stejné barvy, která dosud stojí na svém výchozím poli. Pak je tato věž přemístěna přes krále a zůstane stát za ním na sousedním poli ve stejné řadě. (Viz **diagram 6**.)

Rocháda je proveditelná jen za těchto okolností:

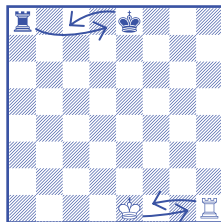
1. Králem ani věží ještě nebylo taženo.
2. Všechna pole mezi králem a věží jsou volná.



D4. Tahy dámou



D5. Tahy králem a střelcem



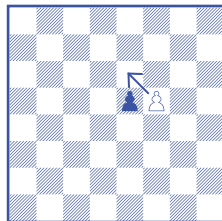
D6. Rocháda

3. Pole, na kterém král stojí, které musí překročit, nebo které má obsadit, není ohroženo soupeřovým kamenem.
4. Nejprve se přemísťuje král. Jestliže se hráč dotkne nejdříve věže, nemůže už s ní rochovat, ale musí s ní provést běžný tah.

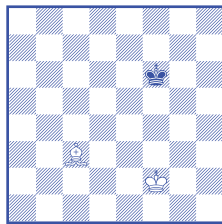
Zvláštním pravidlem je **braní mimochodem** (*en passant*). Pěšec ohrožující pole, které přešel soupeřův pěšec, jenž ze základního pole postoupil jedním tahem o dvě pole, může tohoto soupeřova pěšce brát, jako by tento pěšec postoupil pouze o jedno pole. Toto braní lze provést pouze jako bezprostřední odpověď. (Viz **diagram 7**.)

Král je v **šachu**, jestliže je *ohrožen* (napaden) aspoň jedním soupeřovým kamenem, tj. tento kámen by mohl v příštím tahu vstoupit na královo pole. Hlášení šachu není povinné. (Viz **diagram 8**.) Král, který je v šachu, musí této hrozbě uniknout v bezprostředně následujícím tahu. A to přesunem na jiné, bezpečné pole, braním šachujícího kamene, nebo posunutím svého kamene mezi krále a šachující soupeřův kámen.

Když pěšec dosáhne poslední řady, je *ihned* proměněn v dámu, věž, střelce nebo jezdce téže barvy. Volba hráče není omezena na kameny, které byly dříve vzaty. Tato záměna se nazývá **proměnou pěšce**. Působnost proměněného kamene je okamžitá.



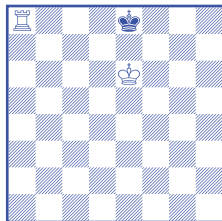
D7. Braní »en passant«
Černý pěšec právě učinil dvoukrok – bílý pěšec nyní může brát mimochodem



D8. Šach
Bílý střelec šachuje

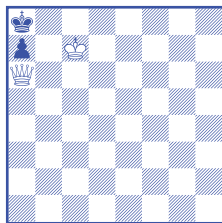
Konec hry

1. Nedokáže-li hráč odvrátit svým nejbližším tahem ohrožení svého krále a zbavit ho šachu, partie končí jeho porážkou. Podle ustálené zvyklosti se říká, že **dostal mat (diagram 9)**.
2. Hráč, který považuje svou situaci za beznadějnou a nechce mařit čas, může prohlásit, že se **vzdává**. Vítězem je soupeř, aniž by musel dát králi mat.
3. Partie je nerozhodná:
 - a) Na základě dohody mezi oběma hráči.
(**Remízu** nabízí jen hráč, který právě táhl.)
 - b) Pokud král hráče, který je na tahu, není v šachu a hráč nemůže provést žádný přípustný tah.
Říká se, že partie skončila **patem (diagram 10)**.
 - c) Jestliže se **stejná pozice** může právě potřetí vyskytnout nebo se již potřetí vyskytla.
 - d) Pokud oba hráči provedli posledních **padesát** po sobě následujících tahů, aniž byl brán nějaký kámen nebo bylo taženo pěšcem.
 - e) Když zůstaly ve hře jen takové kameny, které neumožňují žádnému z hráčů dosáhnout vítězství.



D9. Mat

Černý na tahu dostal mat



D10. Pat

Černý na tahu

Albi